

# Zuschauer im Sport

Prof. Dr. Wolfgang Schlicht

SoSe 2003

*Absichtsent-  
stehung*

*Zuschauerarrangement  
intendiertes Zuschauerereignis*

*Absichtsent-  
stehung*

- länger vor dem Ereignis

- I
- Massenveranstaltungen
  - kommerzielle Veranstaltungen
  - Wettbewerbe auf mittlerem und hohem Leistungsniveau

- II
- wie I.

- kurz vor dem Ereignis

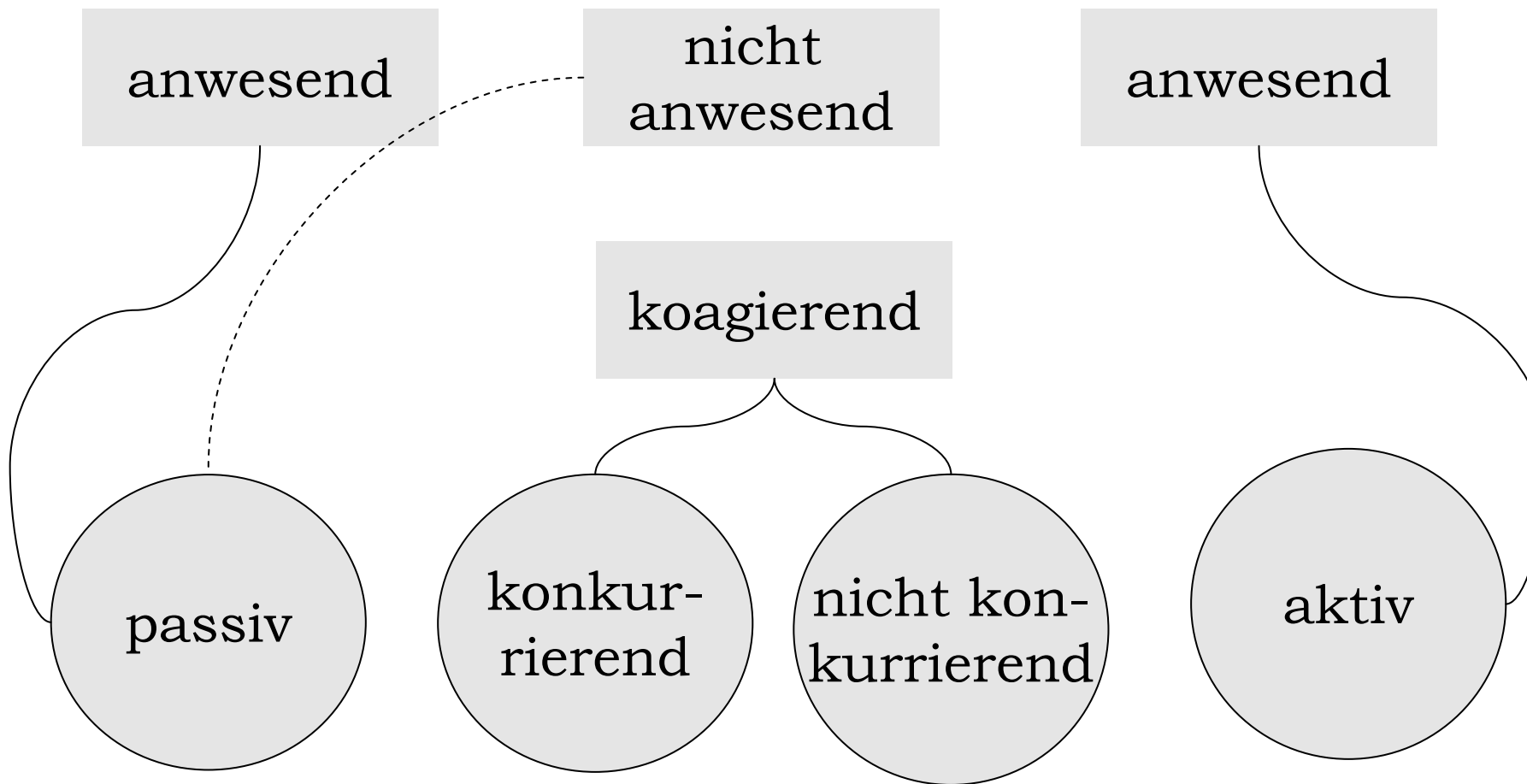
- III
- Wettbewerbe auf unterem Leistungsniveau
  - Training von Leistungssportlern

- IV
- zufälliges Zuschauen von Akteuren im Freizeitsport oder Leistungssportlern beim Training

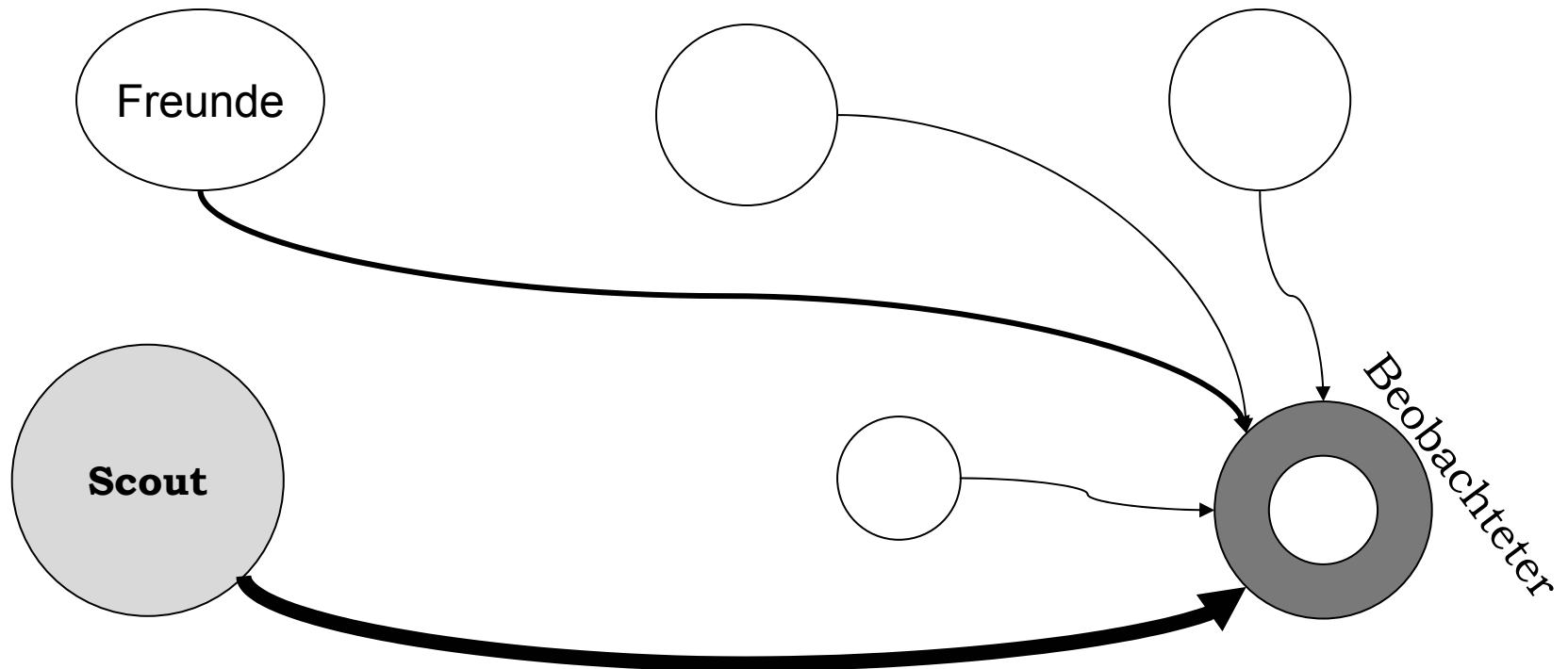
*Zuschauerarrangement  
nicht intendiertes Zuschauerereignis*

- Motive des Zuschauens

- Gruppenanbindung (*etwas mit anderen tun*)
- Familie (*etwas mit der Familie tun*)
- Ästhetik (*Schönheit sportlicher Bewegungen genießen*)
- Selbstwert (*positiv aufwerten*)
- Ökonomie (*Gewinn erzielen bei TOTO*)
- Selbstdarstellung (*boosting, basting, blasting, cutting off*)
- Spannung (*Erregung und Aufregung*)
- Flucht (*Ablenken vom Alltag*)
- Unterhaltung (*freudvoll die Freizeit gestalten*)
- Identifikation (*soziale Identität*)
- Stimmungsregulierung (*mood-management*)
- Kontrollambitionen (*beeinflussen wollen*)



## Social Impact Theory von Latané



$$\text{Impact} = f(\text{Stärke} \times \text{Nähe} \times \text{Anzahl})$$

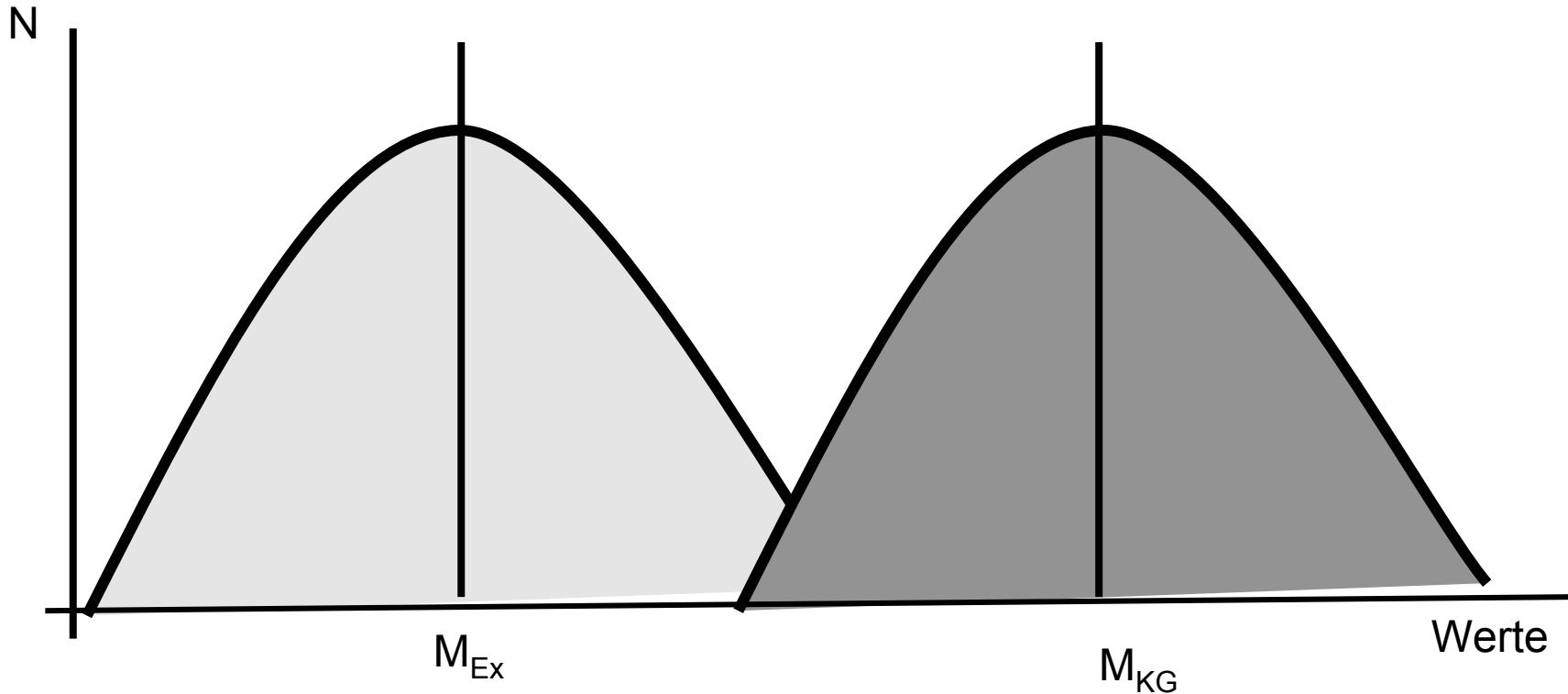
## Einflüsse auf die Leistung

	d	N	Fail-Safe-N
Einfache Aufgabe <i>Quantität</i>	0.32	154	6.183
Einfache Aufgabe <i>Qualität</i>	0.11	112	194
Komplexe Aufgabe <i>Quantität</i>	-0.20	54	160
Komplexe Aufgabe <i>Qualität</i>	-0.36	147	5.679

(Bond & Titus, 1983)

d = Differenz in Einheiten der Standardabweichung

$$d = M_{\text{Ex}} - M_{\text{KG}} / SD_{\text{pool}}$$



Ab 1898

Diverse Erklärungen

- Tripplet
  - Meumann
  - Moore
  - Moede
  - Allport
- Energiefreisetzung  
Ablenkung  
Peinlichkeit  
Streben nach Geltung  
**social facilitation**

Ab 1980

Aufmerksamkeit

- Sanders
  - Carver & Scheier Feedback-Loop
- Ablenkungskonflikt

Ab 1965

Aktivierungstheorien

- Zajonc
  - Cottrell
  - Henchy & Glass
  - Guerin & Innes
- generalized drives**  
learned drives  
evaluation  
monitoring

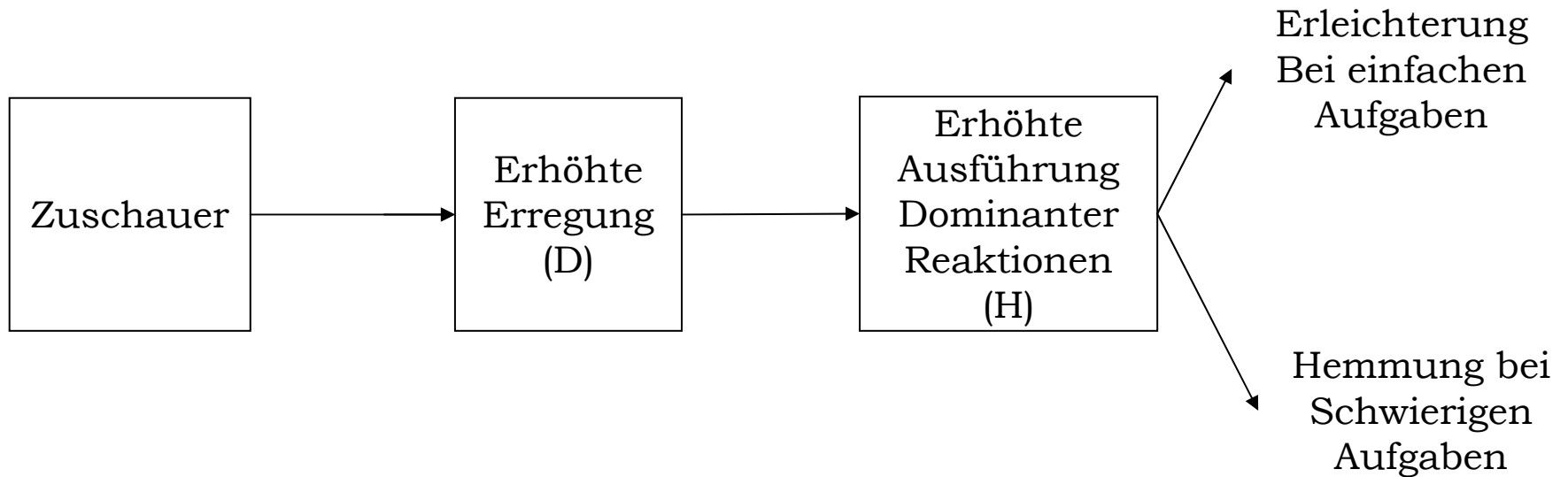
Ab 1980

neuere Modelle

- Bond
  - Paulus
- Selbstrepräsentation  
**kognitiv-motivational**

## Generalized Drives

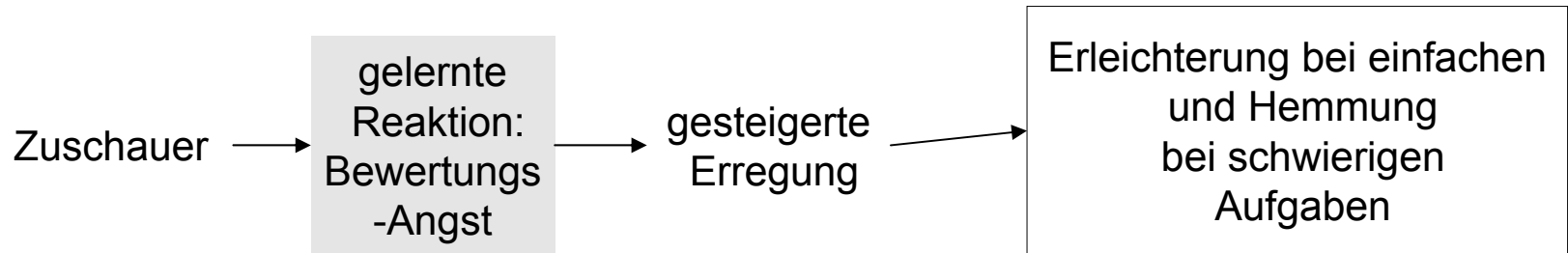
*Verhalten = f (Gewohnheit (Habit) x Triebstärke (Drive))*



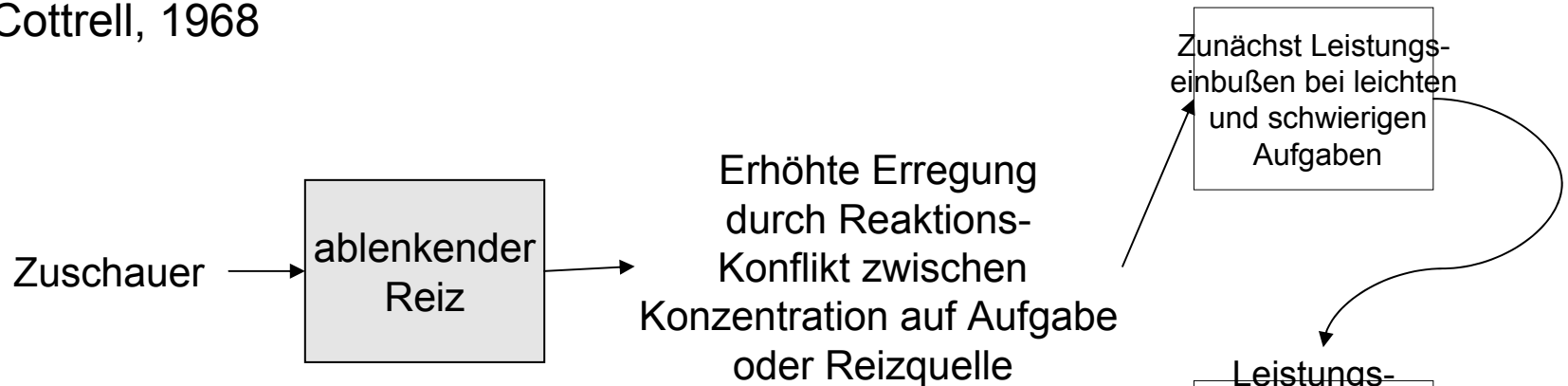
(Zajonc, 1986)

# Zuschauer und Leistung

## alternative Erklärungen zu Zajonc

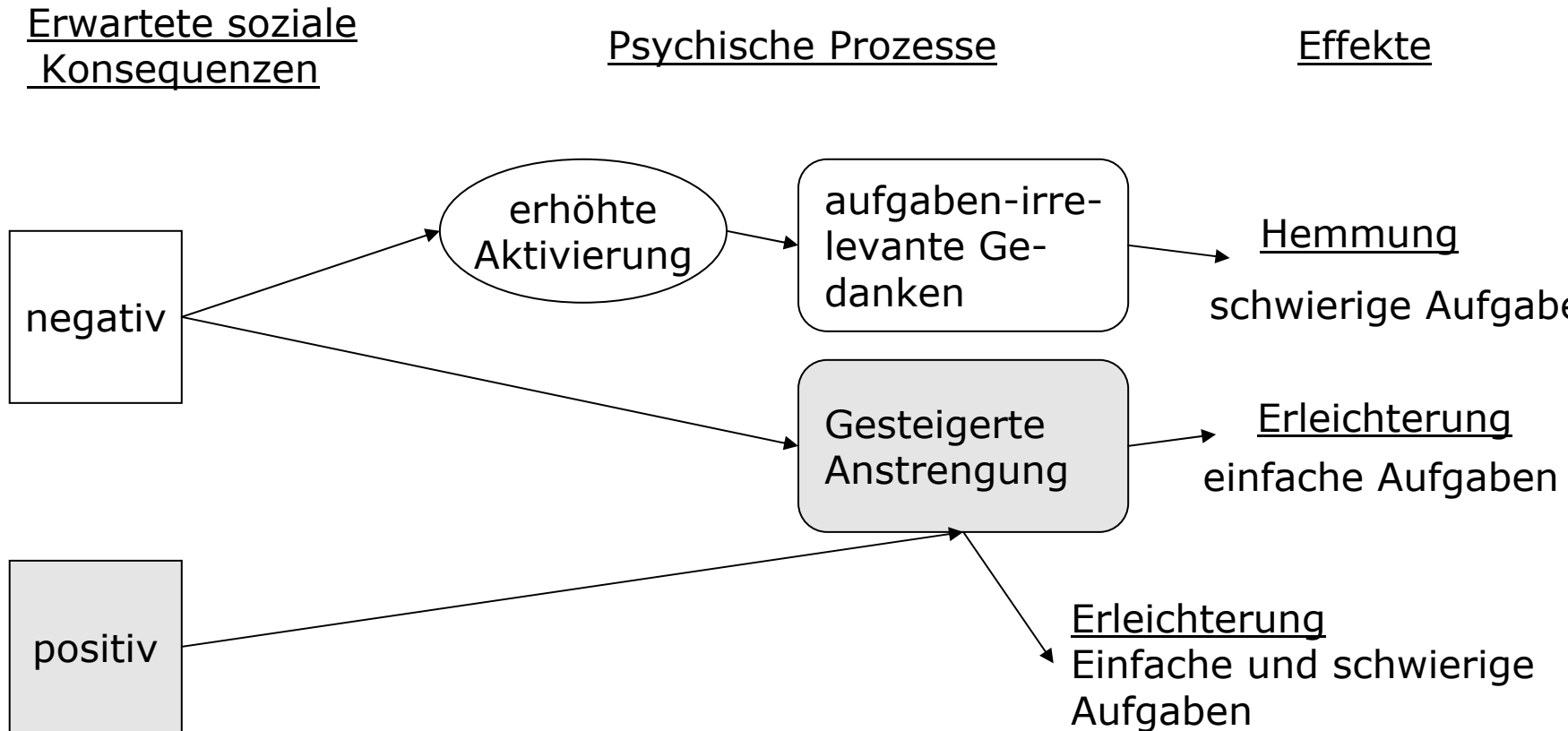


Cottrell, 1968



Sanders et al., 1981

# Kognitiv-motivationale Erklärung



(Paulus, 1983)

# Leistung interagierender Gruppen (Steiner)

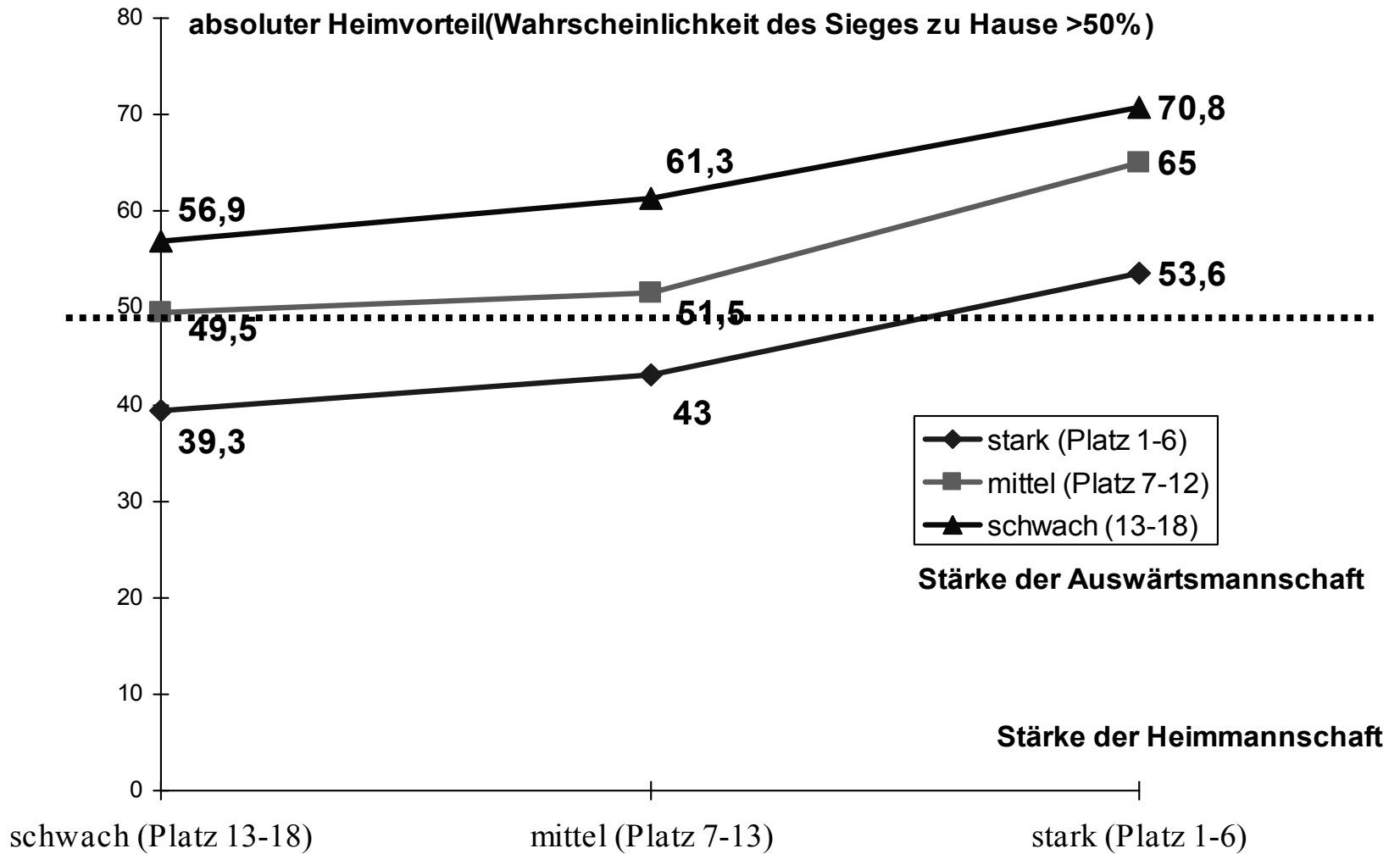
---

Aufgabentyp	Effekt
Additiv (Einzelbeiträge werden addiert: Seilziehen)	Je mehr Beteiligte, desto höher die Leistung (aber: „Ringelmann-Effekt“)
Konjunktiv (Alle tragen zur Lösung bei: Seilschaft, Sportspiele)	Leistung abhängig vom schwäch- sten Mitglied der Gruppe; aber bei unterteilbaren Aufgaben auch höher als potentielle Produktivität
Kompensatorisch (Ausgleich der Einzelresultate: Staffel)	Durchschnitt der Einzelbeur- teilungen oder sogar besser als Durchschnitt

---

## Heimvorteil

Sportart	Studien (k)	Spiele (n)	Punkte, gewonnen (p)	Effektgröße (d)	Entschiedene Spiele	Effektgröße
Baseball	6	23.034	-	-	.53	0.07
Football	5	2.592	.57	0.15	.57	0.15
Eishockey	4	4.322	.59	0.19	.61	0.22
Basketball	8	13.596	-	-	.64	0.29
Fußball	2	37.202	<b>.65</b>	0.29	<b>.69</b>	0.38



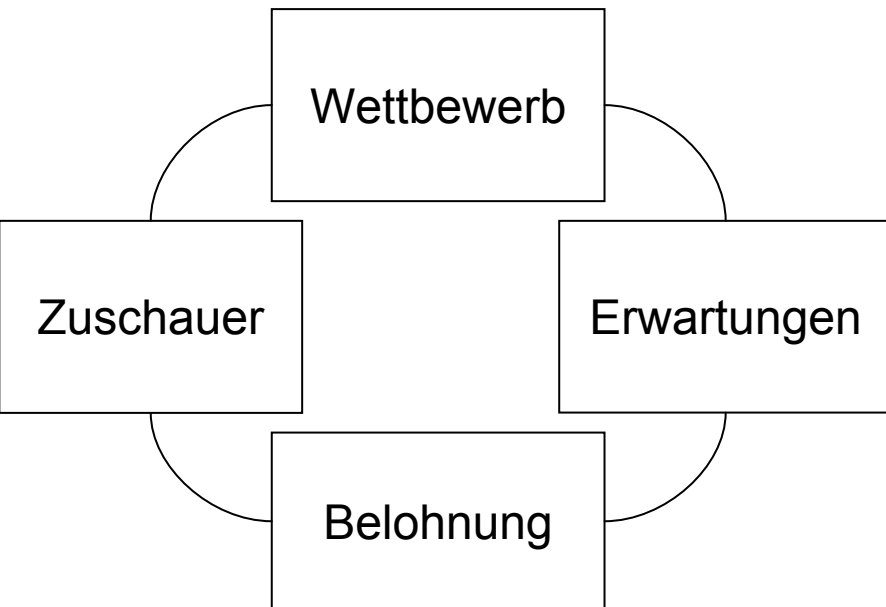
## Gründe für Heimvorteil

- gelernte Aspekte (gewohnte Umgebung)
- Situative Aspekte (Anreise, Unterkunft)
- Aggressives Verhalten der Heimmannschaft
- Parteiische Schiedsrichter
- Erwartungen
- Self-fulfilling prophecy
- Zuschauereinfluss

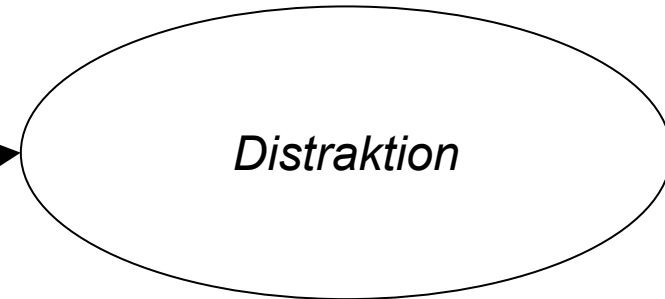
# „Heimnachteil“

*choking under pressure*

pressure Variablen



Mechanismus



(Baumeister et al., 1986)